THE GOLDEN COMPASS

ALETHIOMETER INTERACTIVE ELECTRONIC DIGI-DÆMON™

Alethiometer
Digi-Dæmon™
électronique interactif

Alethiometer -
interaktiver elektronischer
Digi-Dämon™

Alethiometer -
Digi-Daimon™
elettronico interattivo

Alethiometer
Digi-Demonio™
Electrónico Interactivo

Instruction Manual

Manuel dinstruction

Anweisung Handbuch

Manuale distruzione

Manual de instruccion

www.goldencompassmovie.com
www.popcoentertainment.com/goldencompass

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

© MMVII New Line Productions, Inc. The Golden CompassTM and all related characters, places, names and other indicia are trademarks of New Line Productions, Inc All Rights Reserved.

entertainment

WARNING:

This toy should not be operated or left outdoors. Do not use if it becomes wet as the safety and functionality may be impaired. Dry all component parts thoroughly before returning the toy to your child.

The toy is not intended for use by children under 3 years old
Non-rechargeable batteries are not to be recharged
Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision
Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged
Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed
Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used
Batteries are to be inserted with the correct polarity
Exhausted batteries are to be removed from the toy
Do not short-circuit battery terminals

ATTENTION:

Ce jouet ne doit pas être utilisé ou laissé à l'extérieur. Ne pas utiliser lorsque le jouet est mouillé car la sécurité et le fonctionnement du jouet ne seraient plus garantis. Faites sécher tous les éléments du jouet avant de le redonner à votre enfant.

Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans
Ne pas recharger les piles non rechargeables
Les piles rechargeables doivent être rechargées sous le contrôle d'un adulte
Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les recharger
Ne pas mélanger les différents types de piles
Utiliser uniquement des piles du même type ou équivalentes comme recommandé
Insérer les piles du bon côté
Retirer les piles usées du jouet
Ne pas créer de court-circuit aux bornes de la pile

ACHTUNG:

Dieses Spielzeug nicht im Freien verwenden oder aufbewahren. Das Eindringen von Feuchtigkeit kann die Funktionalität und Sicherheit des Spielzeugs beeinträchtigen. Trocknen Sie alle Bestandteile des nassen Spielzeugs sorgfältig, bevor Sie es an Ihr Kind zurück geben.

Das Spielzeug ist für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet.
Nicht-wiederaufladbare Batterien können nicht wiederaufgeladen werden.
Wiederaufladbare Batterien sollten ausschließlich unter der Aufsicht Erwachsener wiederaufgeladen werden.
Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Wiederaufladen aus der Spielzeugfigur entfernt werden.
Verwenden Sie jeweils nur Batterien vom selben Typ und verwenden Sie keine neuen gemeinsam mit gebrauchten Batterien.
Verwenden Sie ausschließlich Batterien des empfohlenen Typs.
Vergewissern Sie sich stets, dass Sie die Batterien richtig herum eingelegt haben.
Leergelaufene Batterien sind aus der Spielzeugfigur zu entfernen.
Vermeiden Sie Kurzschlüsse an der Batterieklemme.

ATTENZIONE:

Questo giocattolo non deve essere usato o lasciato all'aperto. Non usarlo se si bagna perché la sua sicurezza e funzionalità possono esserne indebolite. Asciugare bene tutte le parti componenti prima di ridare il giocattolo al vostro bambino.

Il giocattolo non è inteso per l'uso di bambini al di sotto dei 3 anni
Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate
Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo sotto il controllo di un adulto
Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate
Non si devono mescolare tipi diversi di batterie o batterie nuove e usate
Usare solo le batterie consigliate dello stesso tipo o di tipo equivalente
La batterie devono essere inserite con la corretta polarità
Le batterie esaurite devono essere tolte dal giocattolo
Non mandate in corto circuito i terminali delle batterie

AVISO:

Este juguete no se debe usar en exteriores ni dejarlo a la intemperie. No se debe usar si se moja, ya que podría no funcionar bien, o no ser seguro. Seque todas las piezas muy bien antes de devolverle el juguete al niño o niña.

Este juguete no ha sido diseñado para niños menores de 3 años.
No se deben recargar las pilas no-recargables.
Las pilas recargables se deben recargar bajo la supervisión de una persona mayor.
Las pilas recargables se deben extraer del juguete para recargarlas.
No mezcle distintos tipos de pilas, ni pilas nuevas con usadas.
Use únicamente pilas del tipo recomendado o equivalente.
Coloque las pilas en la posición correcta.
Extraiga las pilas gastadas del juguete.
No provoque un cortacircuito en los terminales de las pilas.

PRODUCT LICENSED TO CARDS INC. A DIVISION OF CORGI INTERNATIONAL LTD.
Cards Inc., 31 Greenhill Crescent, Watford Business Park,
Watford WD18 8YB, U.K. www.cardsinc.com
Corgi International Ltd., Meridian East, Meridian Business Park,
Leicester LE19 1RL, U.K. www.corgiclassics.com

Battery Replacement (1 x CR 2032 batteries required) Please refer to enclosed instruction sheet for operational use and battery replacement guide.

Pour changer les piles (1 piles CR 2032) Veuillez vous référer au mode d'emploi ci-joint pour plus de renseignements sur le fonctionnement et la notice de changement des piles.

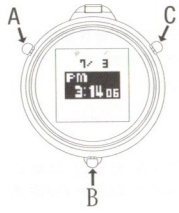
Leere Batterien können ausgetauscht werden. (1 CR 2032)-Batterien einlegen). Bitte beachten Sie zum Gebrauch und zum Austausch der Batterien beiliegende Anweisung.

Sostituzione delle batterie (richieste 1 batterie CR 2032) Riferirsi al foglio di istruzioni allegato per l'uso operativo e la guida per la sostituzione delle batterie.

Pilas de recambio (necesita 1 pilas CR 2032) Consulta en la hoja de instrucciones adjunta el modo defuncionamiento del juguete y la guía para recambio de pilas.

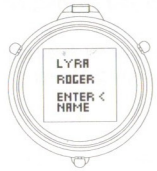
To activate the Digi-Daemon, please press any two buttons simultaneously. Please reset your Digi-Daemon before any setup.

Time & Date



To set the time, press the **C** button until you have the right hour then press the **B** button to confirm.
Follow the same process for the minutes & seconds.
Once the time is set you can set the date.
To do this, press the **C** button to set the month.
Press **B** to confirm and follow the same process to set the day.
If you accidentally go too far when setting the time and date the **A** button allows you to navigate backwards.
You can alter the time and date after the initial set up by pressing the **B** button whilst on the main screen.
Hold down the **C** button for 3 seconds and repeat the same process.

Entering Your Name



Once the time and date have been set you can choose to be Lyra, Roger, or enter your own name.
If you choose your own name use the **A** and **C** buttons to navigate through the characters. Press **B** to confirm.
Please note that your own name must not exceed 5 characters.

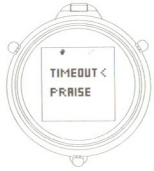
Dæmon Select

If you have chosen to be Lyra you will automatically be allocated Pantalaimon as your dæmon. Likewise if you have chosen to be Roger you will automatically be allocated Salcilia as your dæmon.
If you have chosen your own name you have the option to input a dæmon name of your choosing. Use the **A** and **C** buttons to navigate through the characters.
Press **B** to confirm.
Please note that your dæmons name must not exceed 5 characters.
Next you can choose from six extra dæmons: Squirrel, Gorilla, Rabbit, Eagle, Hedgehog and Snow Leopard. Use the **A** and **C** buttons to chose your dæmon. Press **B** to confirm your choice.

Digi-ometer

Use the **C** button to navigate through the screens to check your dæmons happiness, name and age and your overall points gained from playing the games. Press the **A** button to exit back to the main screen.

Affection



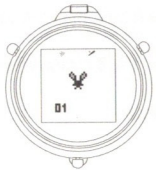
Press the **C** button to either Praise your dæmon or if it's being naughty give it a Timeout. Press **B** to confirm your choice. Press **A** to exit.

Interaction

Occasionally your Digi-Dæmon will prompt you for interaction by asking you questions. Press the **C** button to navigate through the answers and press **B** to confirm your choice.

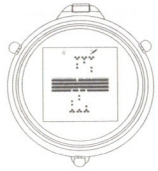
Game Menu

To navigate through the various games press the **C** button and press the **B** button to confirm your selection. Press the **A** button to return to the main screen.
Please note that you cannot pause a game or quit halfway through.



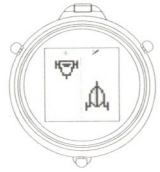
Spyfly Swipe

Swipe those pesky Magisterium Spyflies and stop them from revealing your location by using the swatters. The **A** button controls the left swatter, the **B** button controls the middle swatter and the **C** button controls the right swatter.
You must swat 9 Spyflies before progressing on to the next level and there are 9 increasingly difficult levels. However should 5 Spyflies get past your swatters then its "Game Over."
For each level completed you will be awarded 10 points but don't worry if you don't make it to the end as any points you make for completing levels you get to keep.



Tartars vs. Gyptians

Battle the dreaded Tartar Warriors at the top of the screen, over 11 increasingly difficult levels with your Gyptian Warriors by blasting away the barrier until you have a clean line of fire. But remember the Tartars are doing the same so use the **A** and **C** buttons to avoid their bullets and the **B** button to fire.
For each level completed you will be awarded 10 points but don't worry if you don't make it to the end as any points you make for completing levels you get to keep.



Coulter's Carriage Dash

Speed through the streets of Oxford in Mrs. Coulter's carriage but be careful not to crash into any of the carriages coming towards you by pressing the **A** and **C** buttons.
You must get past 10 other carriages before progressing on to one of the 12 increasingly difficult levels. However, if you crash 3 times during each level then it's "Game Over."
You will be awarded 10 points for each level you complete but don't worry if you don't complete all the levels as any points you make you get to keep.

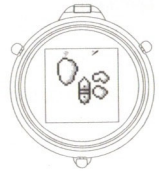
Ice Bridge Leap

Help Lyra and Pantalaimon leap across cavernous gaps that suddenly appear, hillocks and rolling logs.
The **A** button controls Pantalaimon and the **C** button controls Lyra and they must successfully jump over 20 obstacles and crevices before progressing to the next level. Should Lyra or Pantalaimon fall through a crevice more than 5 times then its "Game Over."
There are 6 increasingly difficult levels and for each level completed you will be awarded 10 points but don't worry if you don't make it to the end as any points you make for completing levels you get to keep.

Aeronaught Adventure

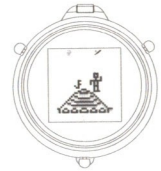
Lee Scoresby needs your help to fly his balloon over the mountainous peaks but watch out for snow squalls and Lyra falling out off his balloon.
Use the **A** button to go down and the **C** button to go up in order to avoid the mountains, snow squalls and to rescue Lyra.
The balloon must successfully avoid 20 obstacles before progressing to the next of 6 increasingly difficult levels. If you fail to rescue Lyra when she falls overboard, hit a mountain peak or snow squall 5 times then its "Game Over."
For each level completed you will be awarded 10 points but don't worry if you don't make it to the end as any points you make for completing levels you get to keep.

Noorderlicht Navigator



Successfully navigate the Noorderlicht around the oncoming icebergs by using the **A** and **C** buttons. You must avoid hitting 10 icebergs before you can progress to the next level. If the ship is hit by 3 icebergs during each level then its "Game Over."
There are 6 increasingly difficult levels and for each level completed you will be awarded 10 points but don't worry if you don't make it to the end as any points you make for completing levels you get to keep.

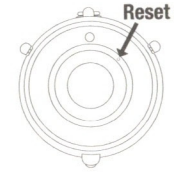
Gobbler Grab



Lyra and Pantalaimon need your help to escape the dreaded Gobblers as they are chased over the rooftops of Oxford.
Use the **A** button to control Pantalaimon and the **C** button to control Lyra as they leap from roof to roof and over Gobblers.
You must avoid 20 obstacles and Gobblers before progressing to the next one of 12 increasingly difficult levels.
For each level completed you will be awarded 10 points but don't worry if you don't make it to the end as any points you make for completing levels you get to keep.

Battling Bears

Help Iorek (the left bear) in his battle against the evil Ragnar (the right bear) as they fight it out once and for all.
Use the **A** button for a left jab, the **C** button for a right hook and the **B** button to block.
Iorek must hit Ragnar 10 times before he can progress to the next of 6 increasingly difficult levels. However, if Ragnar hits Ioerk 10 times then it's "Game Over."
For each level completed you will be awarded 10 points but don't worry if you don't make it to the end as any points you make for completing levels you get to keep.



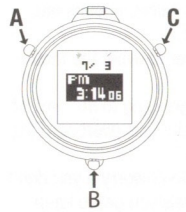
To reset your Digi-Dæmon, insert a pin or paperclip type object into the small hole in the back of the alethiometer.

The Digi-Dæmon has an automatic sleep mode when not in use, to re-activate the screen press any two buttons simultaneously.

PLEASE RETAIN THIS INSTRUCTION SHEET AS IT CONTAINS IMPORTANT INFORMATION

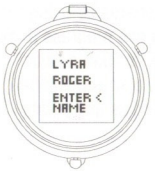
Pour activer le Digi-Dæmon, appuyez sur svp deux boutons quelconques simultanément. Veuillez remettre à zéro votre Digi-Dæmon avant n'importe quelle installation.

Réglage de l'heure et de la date



Appuyer sur le bouton **C** jusqu'a ce que l'heure souhaitée s'affiche. Valider en appuyant sur le bouton **B**.
Effectuer la même manipulation pour le réglage des minutes et des secondes.
Le réglage de la date s'effectue après celui des heures.
Pour cela, appuyer sur le bouton **C** pour afficher tout d'abord le mois de l'année. Valider en appuyant sur le bouton **B**. Effectuer la même opération pour afficher le jour.
Dans le cas d'un défilement trop rapide, le bouton **A** vous permettra de revenir en arrière.
Si vous souhaitez modifier l'heure et la date que vous avez initialement sélectionnées, revenir à l'écran principal et appuyer sur le bouton **B**.
Maintenir le bouton **C** enfoncé pendant 3 secondes et répéter l'opération.

Enregistrement du Nom



Une fois l'heure et la date paramétrées, vous pouvez vous attribuer le nom de Lyra, de Roger ou votre propre nom/pseudo.
Si vous décidez d'utiliser votre propre nom/pseudo, faire défiler les caractères avec les boutons **A** et **C**. Valider en appuyant sur le bouton **B**.
Attention: Votre nom/pseudo ne peut excéder 5 caractères.

Sélection du "Dæmon"

Si vous avez choisi d'être Lyra, c'est Pantalaimon qui vous sera automatiquement attribué en tant que Dæmon. De même, si vous avez choisi d'être Roger, c'est Salcilia qui sera votre Dæmon.
Si vous avez opté pour votre propre nom/pseudo vous pouvez vous attribuer un Dæmon de votre choix. Faire défiler les caractères avec les boutons **A** et **C**. Valider en appuyant sur le bouton **B**. Attention: Le nom/pseudo choisi pour votre Dæmon ne peut excéder 5 caractères.
Il vous est possible de sélectionner 6 autres Dæmons supplémentaires : Aigle, Écureuil, Gorille, Hérisson, Lapin, et Léopard des Neiges. Sélectionner avec les boutons **A** et **C**. Valider en appuyant sur le bouton **B**.

Digi-omètre

Faire afficher les différents écrans avec le bouton **C** pour consulter les points- Bonheur, nom et âge de votre Dæmon, ainsi que votre total de points gagnés tout au long du jeu. Appuyer sur le bouton **A** pour sortir du mode affichage et retourner à l'écran principal.

Affection

Appuyer sur le bouton **C** pour attribuer des points de vie à votre Dæmon ou des points-handicap s'il a été méchant. Valider votre choix en appuyant sur le bouton **B**. Appuyer sur le bouton **A** pour sortir du mode Affection.

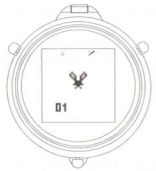
Interaction

Incidemment, votre Digi-Daemon vous posera des questions pour vous provoquer. Appuyer sur le bouton **C**, pour faire défiler les réponses, et sur le bouton **B** pour valider votre choix.

Menu du Jeu

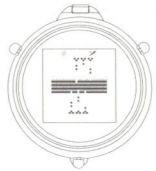
Appuyer sur le bouton **C** pour accéder aux différentes catégories de jeux ; Valider votre choix en appuyant sur le bouton **B**. Appuyer sur le bouton **A** pour retourner à l'écran principal.
Attention: Il n'est pas possible de mettre le jeu en pause ou de stopper le jeu à mi-parcours.

Spyfly Swipe



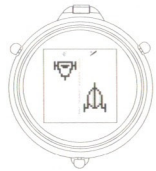
Débarrassez-vous à toute volée de ces petites pestes de Magisterium Spyflies à l'aide des tapettes pour les empêcher de révéler votre cachette. Le bouton **A** dirige la tapette gauche, le bouton **B** la tapette centrale et le bouton **C** la tapette droite.
Il vous faudra vous débarrasser de 9 Spyflies pour passer au niveau suivant ; il y a en tout 9 niveaux de jeu, du niveau très facile au niveau très difficile. Si 5 Spyflies arrivent à éviter vos coups de tapettes, le jeu est terminé.
10 points sont attribués pour chaque niveau atteint, qui continuent de s'accumuler, même si vous n'arrivez pas jusqu'au bout.

Tartars contre Gyptians



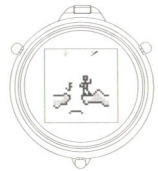
Luttez contre les redoutables guerriers Tartars alignés en haut de l'écran, tout au long de 11 niveaux de jeu, du niveau très facile au niveau très difficile ; Pulvérisez la colonne d'invincibles soldats grâce à vos guerriers Gyptians, jusqu'à ce que vous ayez une ligne de feu claire et nette. Ne pas oublier que les Tartars appliqueront la même stratégie. Eviter leurs lancers avec les boutons **A** et **C** ; tirer avec le bouton **B**.
10 points sont attribués pour chaque niveau atteint, qui continuent de s'accumuler, même si vous n'arrivez pas jusqu'au bout.

Coulter's Carriage Dash



Prenez d'assaut les rues d'Oxford dans la voiture de Mrs. Coulter. Prenez garde aux autres véhicules qui se dirigent dans votre direction, en appuyant sur les boutons **A** et **C**.
Il vous faudra dépasser 10 autres véhicules avant de pouvoir passer au 1er niveau de jeu, parmi 12 du niveau très facile au niveau très difficile. Le jeu se termine au bout de 3 accidents.
10 points sont attribués pour chaque niveau atteint, qui continuent de s'accumuler, même si vous n'arrivez pas jusqu'au bout.

Ice Bridge Leap

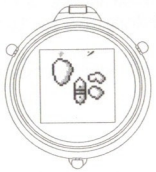


Aidez Lyra et Pantalaimon à franchir les collines, rondins de bois et énormes cavités qui se dérobent sous leurs pieds.
Appuyer sur les boutons **A** et **C** pour faire rebondir Pantalaimon et Lyra respectivement. Il leur faudra éviter 20 obstacles et crevasses avant de pouvoir progresser vers le niveau suivant. Si Lyra ou Pantalaimon tombe dans une crevasse plus de 5 fois, le jeu se termine.
Il y a en tout 6 niveaux de jeu, du niveau très facile au niveau très difficile. 10 points sont attribués pour chaque niveau atteint, qui continuent de s'accumuler, même si vous n'arrivez pas jusqu'au bout.

Aeronaught Adventure

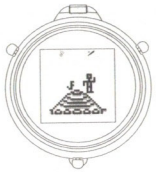
Lee Scoresby a besoin de votre aide pour traverser les hautes crêtes montagneuses qu'il est en train de survoler à bord de son dirigeable. Prenez garde aux rafales de neige et à ce que Lyra ne tombe pas.
Appuyer sur les boutons **A** et **C** respectivement pour monter et descendre et ainsi éviter hauts pics montagneux et chutes de neiges et empêcher Lyra de tomber.
Le dirigeable doit réussir à éviter 20 obstacles avant de pouvoir progresser vers le niveau suivant. Il y a en tout 6 niveaux de jeu, du niveau très facile au niveau très difficile. Le jeu se termine si Lyra tombe du dirigeable, si vous heurtez un pic montagneux ou êtes atteint par une rafale de neige 5 fois.
10 points sont attribués pour chaque niveau atteint, qui continuent de s'accumuler, même si vous n'arrivez pas jusqu'au bout.

Noorderlicht Navigator



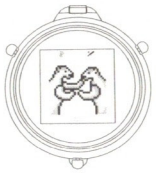
Appuyer sur les boutons **A** et **C** pour manoeuvrer triomphalement le Noorderlicht et ainsi éviter les icebergs qui s'approchent dangereusement. Il vous faudra éviter 10 icebergs avant de pouvoir progresser vers le niveau suivant. Le jeu se termine si, à chaque niveau de jeu, le navire est heurté par 3 icebergs.
Il y a en tout 6 niveaux de jeu, du niveau très facile au niveau très difficile. 10 points sont attribués pour chaque niveau atteint, qui continuent de s'accumuler, même si vous n'arrivez pas jusqu'au bout.

Gobbler Grab

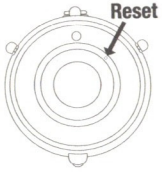


Lyra et Pantalaimon ont besoin de votre aide pour échapper aux redoutables Gobblers qui les poursuivent au-dessus des toits d'Oxford.
Appuyer sur les boutons **A** et **C** pour faire rebondir Pantalaimon et Lyra respectivement d'un toit à un autre et les faire sauter par dessus les Gobblers.
Il vous faudra éviter 20 obstacles et Gobblers avant de pouvoir passer au 1er niveau de jeu, parmi 12 du niveau très facile au niveau très difficile.
10 points sont attribués pour chaque niveau atteint, qui continuent de s'accumuler, même si vous n'arrivez pas jusqu'au bout.

Battling Bears



Aider lorek (l'ours de gauche) dans son ultime combat contre le méchant Ragnar (l'ours de droite).
Appuyer sur le bouton **A** pour asséner un coup en direction du côté gauche, sur le bouton **C** pour un crochet droit et sur le bouton **B** pour contrer.
lorek devra réussir à atteindre Ragnar 10 fois avant de pouvoir passer au 1er niveau de jeu, parmi 6 du niveau très facile au niveau très difficile. Le jeu se termine si Ragnar réussit à frapper lorek 10 fois.
10 points sont attribués pour chaque niveau atteint, qui continuent de s'accumuler, même si vous n'arrivez pas jusqu'au bout.



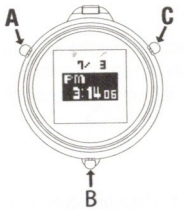
Pour remettre à zéro votre Digi-Dæmon, insérez une aiguille ou trombone dans le petit trou au dos de l'aléthiomètre.

Lorsqu'il n'est pas utilisé, le Digi-Dæmon se met en veille automatique ; pour réactiver l'écran de veille, appuyer sur deux boutons au choix en même temps.

VEUILLEZ CONSERVER CE MODE D'EMPLOI CAR IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS

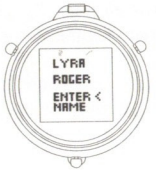
Um den Digi-Dämon zu aktivieren, betätigen Sie bitte alle mögliche zwei Tasten gleichzeitig. Stellen Sie bitte Ihren Digi-Dämon vor irgendeiner Einstellung zurück.

Zeit- und Datumeinstellung



Drücken Sie Knopf **C**, um die gewünschte Stunde einzustellen. Bestätigen Sie mit Knopf **B**.
Gleiches gilt für Minuten- und Sekundeneinstellung.
Sobald Sie die Zeit richtig eingestellt haben, kann das Datum eingestellt werden.
Drücken Sie zuerst Knopf **C**, um den Monat einzustellen.
Bestätigen Sie mit Knopf **B**.
Gleiches gilt für die Tageinstellung. Wenn Sie versehentlich zu schnell gegangen sind, erlaubt Knopf **A** die Zeit rückwärts zu bewegen.
Um Zeit und Datum nach der Anfangseinstellung zu ändern, kehren Sie zum Hauptschirm zurück und drücken Sie Knopf **B**.
Halten Sie Knopf **C** mindestens 3 Sekunden lang gedrückt und wiederholen Sie den gleichen Prozeß.

Eintragen des Profils



Nachdem Zeit und Datum eingestellt worden sind, können Sie entweder Lyra, Roger oder einen Namen Ihrer Wahl für Ihr Profil eintragen.
Beschließen Sie Ihren eigenen Namen zu gebrauchen, können Sie unten oder oben durch die Liste von Buchstaben mit Knöpfen **A** und **C** bewegen. Bestätigen Sie mit Knopf **B**.
Beachten Sie bitte, daß Ihr eigener Name 5 Buchstaben nicht übersteigen darf.

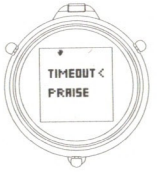
Auswahl des Dæmonen

Beschließen Sie, Lyra zu sein, wird Pantalaimon als Ihr Dæmon Ihnen automatisch zugeteilt. Gleicherweise, beschließen Sie, Roger zu sein, wird Salcilia als Ihr Dæmon automatisch Ihnen zugeteilt. Wählen Sie Ihren eigenen Namen aus, können Sie einen Dæmonen Ihrer Wahl Ihnen zuteilen. Bewegen Sie unten oder oben durch die Liste von Buchstaben mit Knöpfen **A** und **C**. Bestätigen Sie mit Knopf **B**. Beachten Sie bitte, daß der Name Ihres Dæmonen 5 Buchstaben nicht übersteigen darf. Sie können sechs zusätzlichen Dæmonen auswählen: den Adler, das Eichhörnchen, den Gorilla, den Igel, das Kaninchen und den Schneeleopard. Bewegen Sie unten oder oben durch die Liste mit Knöpfen **A** und **C**, um Ihren Dæmonen auszuwählen. Bestätigen Sie mit Knopf **B**.

Digi-ometer

Bewegen Sie unten oder oben durch die Liste von Bildschirmen mit Knopf **C**, um die Glückpunkte, den Namen und Alter Ihres Dæmonen sowie Ihre Gesamtpunkte anhand der gewonnen Spiele zu überprüfen. Drücken Sie Knopf **A**, um zum Hauptschirm zurückzukehren.

Gesinnungspunkte



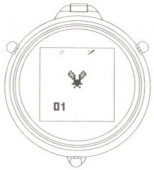
Drücken Sie Knopf **C**, um Ihr Dæmon Neigungspunkte ggf. Behinderungspunkte für seine Frechheit zuzuteilen. Bestätigen Sie mit Knopf **B**. Drücken Sie Knopf **A**, um zum Hauptschirm zurückzukehren.

Interaktives Zusammenspiel

Ihr Digi-Dæmon wird Sie verschiedentlich zur Interaktion mit Fragen und Rätseln auffordern. Bewegen Sie unten oder oben durch die Liste aller Antworten mit Knopf **C** und bestätigen Sie mit Knopf **B**.

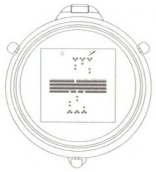
Funktion Spielmenü

Drücken Sie Knopf **C**, um die verschiedenen Spiele abzurufen. Bestätigen Sie ihre Auswahl mit Knopf **B**. Drücken Sie Knopf **A**, um zum Hauptschirm zurückzukehren. Beachten Sie bitte, daß das Spiel nicht pausiert oder auf halbem Weg beendigt werden kann.



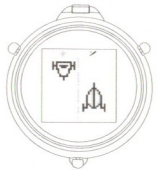
Spyfly Swipe

Schlagen Sie die nervtötenden Magisterium Spyflies mit Fliegenklatschen drein und verhindern Sie, ihr Versteck aufzudecken. Bewegen Sie die linke Fliegenklatsche mit Knopf **A**, die mittlere Fliegenklatsche mit Knopf **B** und die rechte Fliegenklatsche mit Knopf **C**.
Sie müssen 9 Spyflies totschlagen, bevor Sie ins nächste Level kommen. Es gibt 9 immer schwierigere Levels. Kommen 5 Spyflies gegen Ihren Fliegenklatschen weiter, dann ist das Spiel aus.
Für jeden der 9 erreichten Levels werden 10 Punkte gegeben; die zu erreichende Punktzahl steigt im Verlauf des Spiels beständig an und gilt sogar, wenn Sie nicht das Spiel erfolgreich beendet haben.



Tartars gegen Gyptians

Bekämpfen Sie mit Ihren Gyptian-Kriegern über 11 immer schwierigere Levels die gefürchteten Tartar-Krieger (Hunnenkrieger) an der Oberseite des Bildschirms, während Sie die Kolonne von Kriegern drauflosschießen, bis Sie eine klare Feuerlinie haben. Erinnern Sie sich aber, daß die Gyptian-Krieger dasselbe tun. Drücken Sie Knopf **A** und **C** um ihre Kugeln zu vermeiden und Knopf **B**, um abzufeuern.
Für jeden der 11 erreichten Levels werden 10 Punkte gegeben; die zu erreichende Punktzahl steigt im Verlauf des Spiels beständig an und gilt sogar, wenn Sie nicht das Spiel erfolgreich beendet haben.



Coulter's Carriage Dash

Rasen Sie durch die Straßen und Gassen von Oxford in Mrs. Coulters Kutsche. Geben Sie acht aber nicht mit irgendwelchen der zu Ihnen kommenden Wagen zusammenzustoßen. Bewegen Sie mit Knöpfen **A** und **C**.
Sie müssen 10 weiteren Kutschen überholen, bevor Sie das erste Level von 12 immer schwierigere Levels erreichen. Das Spiel ist nach 3 Zusammenstößen aus.
Für jeden der 12 erreichten Levels werden 10 Punkte gegeben; die zu erreichende Punktzahl steigt im Verlauf des Spiels beständig an und gilt sogar, wenn Sie nicht das Spiel erfolgreich beendet haben.

Ice Bridge Leap

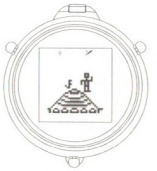
Helfen Sie Lyra und Pantalaimon über plötzlich erscheinenden klaffenden Erdspalte, Hügelchen und Rundstämme zu springen.
Drücken Sie Knopf **A** und **C**, um Pantalaimon ggf. Lyra zurückspringen zu lassen. Sie müssen über 20 Hindernisse und Erdspalte erfolgreich springen, bevor sie ins nächste Level kommen. Stürzen Lyra oder Pantalaimon in Erdspalten mehr als 5mal, dann ist das Spiel aus.
Es gibt 6 immer schwierigere Levels. Für jeden der 6 erreichten Levels werden 10 Punkte gegeben; die zu erreichende Punktzahl steigt im Verlauf des Spiels beständig an und gilt sogar, wenn Sie nicht das Spiel erfolgreich beendet haben.

Aeronaught Adventure

Lee Scoresby benötigt Ihre Hilfe, um sein Luftschiff über hoch gelegene Bergspitzen zu fliegen. Beachten Sie die Schneestürme und daß, Lyra aus dem Luftschiff nicht herausfällt. Bewegen Sie unten oder oben mit Knöpfen **A** und **C**, um Bergspitzen und Schneestürme zu vermeiden und Lyra zu retten.
Das Luftschiff muß 20 Hindernisse erfolgreich vermeiden, bevor Sie das erste Level von 6 immer schwierigere Levels erreichen. Können Sie Lyra nicht retten, falls sie über Bord fällt, stoßen Sie eine Bergspitze oder geraten Sie in einen Schneesturm 5mal, dann ist das Spiel aus.
Für jeden der 6 erreichten Levels werden 10 Punkte gegeben; die zu erreichende Punktzahl steigt im Verlauf des Spiels beständig an und gilt sogar, wenn Sie nicht das Spiel erfolgreich beendet haben.

Noorderlicht Navigator

Drücken Sie Knopf **A** und **C**, um das Noorderlicht, um die sich nähernden Eisberge zu steuern. Sie müssen 10 Eisberge erfolgreich vermeiden, bevor sie ins nächste Level kommen. Wird das Schiff in jedem Level auf 3 Eisbergen gestoßen und gesunken, dann ist das Spiel aus. Es gibt 6 immer schwierigere Levels.
Für jeden der 6 erreichten Levels werden 10 Punkte gegeben; die zu erreichende Punktzahl steigt im Verlauf des Spiels beständig an und gilt sogar, wenn Sie nicht das Spiel erfolgreich beendet haben.

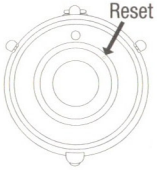


Gobbler Grab

Lyra und Pantalaimon brauchen Ihre Hilfe, um den gefürchteten Gobblers zu entfliehen, die ihnen über die Dachspitzen von Oxford hinterherjagen.
Drücken Sie Knopf **A** und **C**, um Pantalaimon ggf. Lyra von Dach zu Dach zurückspringen und über die Gobblers springen zu lassen.
Sie müssen 20 Hindernisse und Gobblers erfolgreich vermeiden, bevor Sie das erste Level von 12 immer schwierigere Levels erreichen.
Für jeden der 12 erreichten Levels werden 10 Punkte gegeben; die zu erreichende Punktzahl steigt im Verlauf des Spiels beständig an und gilt sogar, wenn Sie nicht das Spiel erfolgreich beendet haben.

Battling Bears

Helfen Sie Iorek (dem linken Bär) in seinem allerletzten Kampf gegen den bösen Ragnar (den rechten Bär).
Drücken Sie Knopf **A**, um einen Schlag mit der linken Hand ggf. Knopf **C**, um einen rechten Haken zu versetzen, und Knopf **B**, um ein en Schlag zu blockieren.
Iorek muß Ragnar 10mal schlagen, bevor er das erste Level von 6 immer schwierigere Levels erreicht. Wird Iorek vom Ragnar 10mal geschlagen, dann ist das Spiel aus. Für jeden der 12 erreichten Levels werden 10 Punkte gegeben; die zu erreichende Punktzahl steigt im Verlauf des Spiels beständig an und gilt sogar, wenn Sie nicht das Spiel erfolgreich beendet haben.

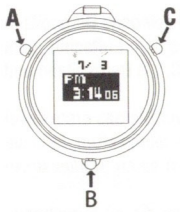


Um Ihr Digi-Dæmon zurückzusetzen, setzen Sie eine Nadel oder Aktenklammer o.a. in das kleine Loch in der Rückseite des Alethiometers ein.
Das Digi-Dæmon wechselt in den Energiesparmodus und schaltet sich automatisch aus, wenn es für eine bestimmte Zeitdauer nicht verwendet wird; drücken Sie gleichzeitig 2 Knöpfe Ihrer Wahl, um das Digi-Daemon in den Aktivmodus zurückzukehren.

BEWAHREN SIE VORLIEGENDE GEBRAUCHSANWEISUNG AN EINEM SICHEREN ORT AUF, UM GGF. AUF SIE ZURÜCKGREIFEN ZU KÖNNEN

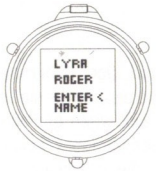
Per attivare il Digi-Daemon, premi prego simultaneamente tutti i due tasti. Ripristini prego il vostro Digi-Daemon prima di qualunque messa a punto.

Tempo & Data



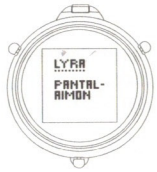
Per regolare il tempo, premi il tasto di **C** fino a che non fai la giusta premere ora quindi il tasto di **B** per confermare.
Segua lo stesso processo per i minuti & i secondi.
Una volta che il tempo è regolato puoi fissare la data.
Per fare questo, premi il tasto di **C** a regolare il mese.
Premi la **B** per confermare e segui lo stesso processo per regolare il giorno.
Se vai casualmente troppo lontano quando regolando il tempo e la data il tasto di **A** permettere che traversi indietro.
Puoi alterare il tempo e la data dopo l'iniziale installata premendo il tasto di **B** mentre sullo schermo principale.
Mantenga il tasto di **C** per 3 secondi e ripeti lo stesso processo.

Inporta il tuo nome.



Una volta che il tempo e la data sono stati fissati puoi scegliere essere Lyra, Roger, o introduca il tuo proprio nome.
Se scegli il tuo proprio nome usi il tasto di **A** and di **C** a traversare attraverso i caratteri. Premi la **B** per confermare.
Prega di informare che il tuo proprio nome non deve eccedere 5 caratteri.

Dæmon prescelto

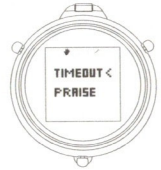


Se hai scelto essere Lyra sarai automaticamente Pantalaimon assegnato come tuo dæmon. Inoltre se hai scelto essere Roger sarai automaticamente Salcilia assegnato come tuo dæmon.
Se hai scelto il tuo proprio nome hai l'opzione per immettere un nome del dæmon della tua scelta. Utilizzi i tasti di **A** e di **C** per traversare attraverso i caratteri.
Premi la **B** a confermare.
Prega di notare che il tuo nome dei dæmons non deve eccedere 5 caratteri.
Dopo puoi scegliere da sei dæmons supplementari: Squirrel, Gorilla, Rabbit, Eagle, Hedgehog e Snow Leopard. Utilizzi il tasto di **A** e di **C** a scegliere il tuo dæmon.
Premi **B** a confermare il tuo sceglio.

Digi-ometer

Utilizzi il tasto di **C** per traversare tramite gli schermi per controllare la tua felicità dei dæmons, nome ed età ed i tuoi punti generali guadagnati dal gioco dei giochi.
Premi il tasto di **A** per rimuovere di nuovo allo schermo principale.

Affetto



Premi il tasto di **C** o ad elogio il tuo dæmon o se stai essendo dato naughty essere un prespegnimento. Premi la **B** per confermare la tua scelta. Premi **A** per rimuovere un'interazione.
Il tuo Digi-Dæmon li richiamerà occasionalmente per interazione facendogli le domande. Premi il tasto di **C** per traversare con le risposte e premi la **B** per confermare la tua scelta.

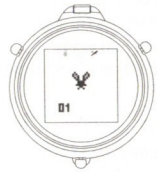
Interazione

Il tuo Digi-Dæmon li richiamerà occasionalmente per interazione facendogli le domande.
Premi il tasto di **C** per traversare con le risposte e per premere la **B** per confermare la vostra scelta.

Menu del gioco

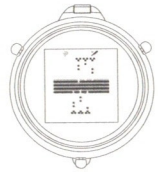
Per traversare attraverso i vari giochi premi il tasto di **C** e premi il tasto di **B** per confermare la tua selezione. Premi il tasto di **A** per rinviare allo schermo principale.
Perga di confirmare che non puoi fare una pausa un gioco o rinunciare a metà strada attraverso.Prega di informare.

Spyfly Swipe



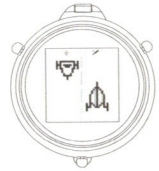
Swipe quel Magisterium Spyflies ed arrestili dal rivelare la tua posizione usando gli swatters. Il tasto di **A** controlla lo swatter di sinistra, i comandi del tasto di **B** lo swatter centrale ed il tasto di **C** controlla il giusto swatter.
Devi dare uno schiaffo a 9 Spyflies prima della progressione sopra al livello seguente e ci sono 9 livelli sempre più difficili. Tuttavia se 5 Spyflies ottengono oltre i tuoi swatters allora il relativo "gioco sopra"
Per ogni livello completato riceverai 10 punti ma non si preoccupano se non lo fate all'estremità come qualsiasi punti che fate per completare i livelli ottenete mantenere.

Tartars vs. Gyptians



Combatti i guerrieri temuti del tartaro alla parte superiore dello schermo, oltre 11 livello del increasamente diffico con i tuoi guerrieri di Gyptian facendo saltare via la barriera fino a che non hai una linea pulita di fuoco. Ma ricordi che i Tartars stanno facendo lo stesso in modo da utilizzi i tasti di **A** e di **C** per evitare le loro pallottole ed il tasto di **B** per infornare.
Per ogni livello completato riceverai 10 punti ma non ti preoccupi se non lo fai all'estremità come qualsiasi punti che fai per completare i livelli ottenete mantenere.

Coulter's Carriage Dash



Acceleri tramite le vie di Oxford nel Mrs.Coulter's carriage. Il carrello del coltro ma fa attenzione non arrestarsi in c'è ne dei carrelli che vengono verso premendo i tasti di **A** e di **C**.
Dovi ottenere oltre altri 10 carrelli prima della progressione sopra ad uno dei 12 livelli sempre più difficili. Tuttavia, se arresti 3 volte durante ogni livello allora è "gioco sopra."
Li riceverai a 10 punti per ogni livello completi ma non ti preoccupi se non completi tutti i livelli mentre tutti i punti li incitano ad ottenere mantenere.

Ice Bridge Leap

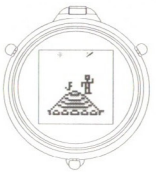
L'aiuto Lyra e Pantalaimon salta attraverso le lacune cavernous che compaiono improvvisamente, i hillocks ed i ceppi di rolling.
Il tasto di **A** comanda il Pantalaimon e il tasto di **C** comanda Lyra e devono saltare con successo oltre 20 ostacoli e fessure prima di diventare il livello seguente.
Se Lyra o Pantalaimon cadono attraverso una fessura più di 5 volte allora il relativo "gioco sopra."
Ci sono 6 livelli sempre più difficili e per ogni livello li ha completati riceverai 10 punti ma non ti preoccupi se non lo fai all'estremità come qualsiasi punti che fai per completare i livelli ottenete mantenere.

Aeronaught Adventure

Lee Scoresby e' necessio del tuo aiuto di volare il suo aerostato sopra i picchi montagnosi ma di guardare fuori per gli snow squalls e Lyra che cadono fuori dal suo aerostato.Utilizzi il tasto di **A** per andare giù ed il tasto di **C** per andare in su per evitare le montagne, snow squalls e a salvare Lyra.
L'aerostato deve evitare con successo 20 ostacoli prima di diventare il seguente di 6 livelli sempre più difficili. Se non riesci a salvare Lyra quando cade fuori bordo, colpisca uno squall del picco o snow squall 5 volte allora il relativo "gioco sopra."
Per ogni livello completi riceverai 10 punti ma non ti preoccupi se non lo fai all'estremità come qualsiasi punti che fai per completare i livelli otteni mantenere.

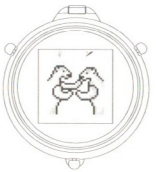
Noorderlicht Navigator

Traversi con successo il Noorderlicht intorno agli oncoming icebergs da usare i tasti di **A** e di **C**. Devi evitare di colpire 10 icebergs prima che puoi diventare il livello seguente. Se la nave è colpita da 3 icebergs durante ogni livello allora il relativo "gioco sopra."
Ci sono 6 livelli sempre più difficili e per ogni livello li ha completati riceverai 10 punti ma non ti preoccupi se non lo fai all'estremità come qualsiasi punti che fai per completare i livelli ottenete mantenere.



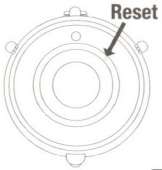
Gobbler Grab

Lyra e Pantalaimon e' neccessario del tuo aiuto di fuoriuscire il Gobblers temuto come sono inseguiti sopra i tetti di Oxford.
Utilizzi il tasto di **A** per controllare Pantalaimon ed il tasto di **C** per controllare Lyra come saltano dal tetto al tetto ed all'eccedenza Gobblers.
Dovi evitare 20 ostacoli e Gobblers prima di diventare quello seguente di 12 livelli sempre più difficili.
Per ogni livello completato tu riceverai 10 punti ma non ti preoccupy se non lo fai all'estremità come qualsiasi punti che fai per completare i livelli ottenete mantenere.



Battling Bears

Aiuti lorek (l'orso di sinistra) nella sua battaglia contro il evil Ragnar (l'orso di destra) come lo combattono una volta per tutte fuori.
Utilizzi il tasto di **A** per un jab di sinistra, il tasto di **C** per un gancio di destra ed il tasto di **B** per ostruire.
lorek deve colpire Ragnar 10 volte prima che possa diventare il seguente di 6 livelli sempre più difficili. Tuttavia, se Ragnar colpisce loerk 10 volte allora è "gioco sopra."
Per ogni livello completato riceverai 10 punti ma non ti preoccupi se non lo fai all'estremità come qualsiasi punti che fai per completare i livelli ottenete mantenere.

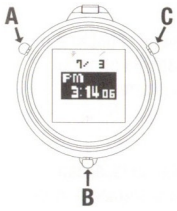


Per ripristinare il tuo Digi-Dæmon, inserisca un perno o un tipo oggetto del paper-clip nel piccolo foro nella parte posteriore del alethiometer.

Il Digi-Dæmon ha un modo automatico di sonno quando non in uso, per riattivare la pressa dello schermo tutti i due tasti.

CONSERVARE QUESTO FOGLIO DI ISTRUZIONI PERCHÉ CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI

Para activar al Digi-D[æ]emon, presione por favor cualquier dos botones simultáneamente. Reajuste por favor a su Digi-D[æ]emon antes de cualquier disposición.



Fecha & Hora

Para configurar la hora, presione el botón **C** hasta tener la hora correcta luego presione el botón **B** para confirmar.
Siga el mismo proceso para configurar los minutos & segundos.
Una vez que la hora esté configurada, puede configurar la fecha.
Para hacerlo, presione el botón **C** para configurar el mes.
Presione el botón **B** para confirmar y siga el mismo proceso para configurar el día.
Si va por descuido demasiado lejos al configurar la hora y fecha, el botón **A** le permite navegar hacia atrás.
Puede cambiar la hora y fecha después de ajuste inicial presionando el botón **B** en la pantalla principal.
Mantenga el botón **C** presionado por 3 segundos y repita el mismo proceso

Introducir Su Nombre

Una vez que la hora y fecha se hayan configurado, puede elegir ser Lyra, Roger, o introducir su propio nombre.
Si elije su propio nombre, utilice los botones **A** y **C** para navegar por los caracteres.
Presione **B** para confirmar.
Tenga en cuenta que su propio nombre no debe exceder 5 caracteres.

Elegir Dæmon

Si ha elegido ser Lyra, le asignarán Pantalaimon como su dæmon. Igualmente si ha elegido ser Roger le asignarán Salcilia como su dæmon.
Si ha elegido su propio nombre, tiene la opción de introducir un nombre dæmon de su selección. Utilice los botones **A** y **C** para navegar por los caracteres.
Presione **B** para confirmar.
Tenga en cuenta que su nombre dæmons no debe exceder 5 caracteres.
Luego puede elegir de seis otros dæmons: Ardilla, Gorila, Conejo, Ágila, Erizo y Onza. Utilice los botones **A** y **C** para elegir su dæmon.
Presione **B** para confirmar su selección.

Digi-ometer

Utilice el botón **C** para navegar por la pantalla para comprobar la felicidad, nombre y edad de su dæmons y sus puntos totales ganados en los juegos. Presione el botón **A** para salir a la pantalla principal.

Afecto

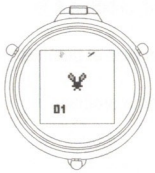
Presione el botón **C** para Alabar su dæmon o darle una pausa si ha sido travieso.
Presione **B** para confirmar su selección. Presione **A** para salir.

Interacción

Ocasionalmente su Digi-Dæmon le avisará interacción planteándole preguntas.
Presione el botón **C** para navegar por las respuestas y presione **B** para confirmar su selección.

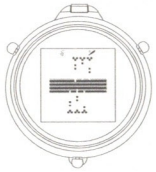
Menú de Juego

Para navegar por los varios juegos, presione el botón **C** y presione el botón **B** para confirmar su selección. Presione el botón **A** para volver a la pantalla principal. Tenga en cuenta que no puede pausar un juego o salir a medio camino.



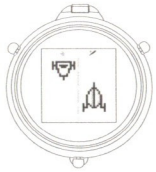
Spyfly Swipe

Golpee esos Magisterium Spyflies molestos e impedirlos revelar su localidad usando los matamoscas. El botón **A** controla el matamoscas a la izquierda, el botón **B** controla el matamoscas en el medio y el botón **C** controla el matamoscas a la derecha.
Debe golpear Spyflies antes de ir al siguiente nivel y hay 9 niveles con dificultad ascendente. Sin embargo, si 5 Spyflies pasan por sus matamoscas, el juego termina.
Para cada nivel terminado, le darán 10 puntos pero no se preocupe si no lleva a cabo el juego porque cualquier punto que ha ganado para completar niveles, puede conservarlo.



Tartars vs. Gyptians

Luche contra los Guerreros Tartar horribles en la parte superior de la pantalla. En 11 niveles con dificultad ascendente con su Guerreros Gyptian bombardeando la barrera hasta tener una línea limpia de disparo. Pero recuerde que los Tartars están haciendo lo mismo, por lo tanto, utilice los botones **A** y **C** para evitar sus balas y el botón **B** para disparar.
Para cada nivel terminado, le darán 10 puntos pero no se preocupe si no lleva a cabo el juego porque cualquier punto que ha ganado para completar niveles, puede conservarlo.



Coulter's Carriage Dash

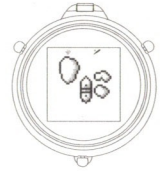
Avance rápidamente por las calles de Oxford en coche de Mrs. Coulter pero tenga en cuenta de no chocar contra los coches corriendo hacia ti presionando los botones **A** y **C**.
Debe pasar otros 10 coches antes de ir a uno de los 12 niveles con dificultad ascendente. Sin embargo, si choca 3 veces en cada nivel, el juego termina.
Le darán 10 puntos para cada nivel que termina. Pero no se preocupe si no lleva a cabo todos los niveles porque cualquier punto que ha ganado, puede conservarlo.

Ice Bridge Leap

Ayude a Lyra y Pantalaimon a saltar por los huecos, cerros y troncos en movimiento que aparecen de repente.
El botón **A** controla a Pantalaimon y el botón **C** controla a Lyra y deben esquivar 20 obstáculos y grietas antes de ir al nivel siguiente. Si Lyra o Pantalaimon cae en una grieta más de 5 veces, el juego termina.
Hay 6 niveles con dificultad ascendente y para cada nivel, le darán 10 puntos. Pero no se preocupe si no lleva a cabo el juego porque cualquier punto que ha ganado para terminar niveles, puede conservarlo.

Aeronaught Adventure

Lee Scoresby necesita su ayuda para volar en su globo por encima de los picos montañosos pero cuidado con la nieve y evite que Lyra caiga de su globo.
Utilice el botón **A** para bajar y el botón **C** para subir para evitar las montañas, nieve y para rescatar a Lyra.
El globo debe esquivar 20 obstáculos antes de ir a uno de los 6 niveles con dificultad ascendente. Si no puede rescatar a Lyra cuando caiga, choque contra un pico de montaña o nieve 5 veces, el juego termina.
Le darán 10 puntos para cada nivel que termina. Pero no se preocupe si no lleva a cabo todos los niveles porque cualquier punto que ha ganado, puede conservarlo.

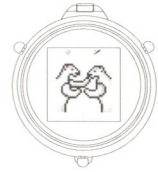


Noorderlicht Navigator

Debe navegar bien Noorderlicht por los icebergs que vienen usando los botones **A** y **C**. Debe evitar chocar contra 10 icebergs antes de ir al nivel siguiente. Si el barco choca contra 3 icebergs en cada nivel, el juego termina.
Hay 6 nivels con dificultad ascendente y para cada nivel, le darán 10 puntos. Pero no se preocupe si no lleva a cabo el juego porque cualquier punto que ha ganado para terminar niveles, puede conservarlo.

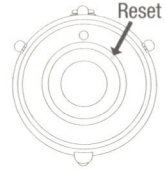
Gobbler Grab

Lyra y Pantalaimon necesitan su ayuda para escapar de Gobblers horribles mientras que los están persiguiendo en el tejado de Oxford.
Utilice el botón **A** para controlar a Pantalaimon y el botón **C** para controlar a Lyra mientras saltan del dejado y por Gobblers.
Debe esquivar 20 obstáculos y Gobblers antes de ir a uno de los 12 niveles con dificultad ascendente.
Le darán 10 puntos para cada nivel que termina. Pero no se preocupe si no lleva a cabo todos los niveles porque cualquier punto que ha ganado, puede conservarlo.



Battling Bears

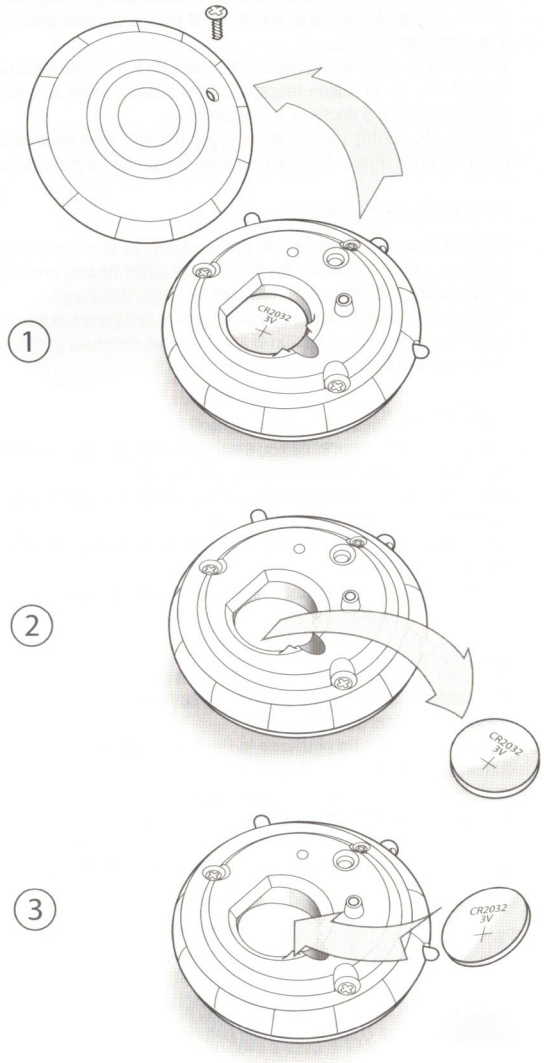
Ayude a lorek (el oso a la izquierda) en su lucha contra el Ragnar malo (el oso a la derecha) mientras están en lucha.
Utilice el botón **A** para pinchar a la izquierda, el botón **C** para hacer un gancho a la derecha y el botón **B** para bloquear.
lorek debe golpear Ragnar 10 veces antes de ir a uno de los 6 niveles con dificultad ascendente. Sin embargo, si Ragnar golpea 10 veces, el juego termina.
Le darán 10 puntos para cada nivel que termina. Pero no se preocupe si no lleva a cabo todos los niveles porque cualquier punto que ha ganado, puede conservarlo.



Para restaurar su Digi-Dæmon, inserte un pin o clip de papel en el agujero pequeño en la parte trasera del alethiometer.

El Digi-Dæmon tiene un modo de reposo automático si no se usa, para re-activar la pantalla, presione cualesquiera dos botones simultáneamente.

**CONSERVA ESTA HOJA DE INSTRUCCIONES,
YA QUE CONTIENE INFORMACIÓN MUY IMPORTANTE**



NOTES

Notes - Anmerkungen
Note - Notas